lire 15.000 high quality games magazine anno I settembre '89

1 per Commodore 64

contiene 2 cassette ed un disco

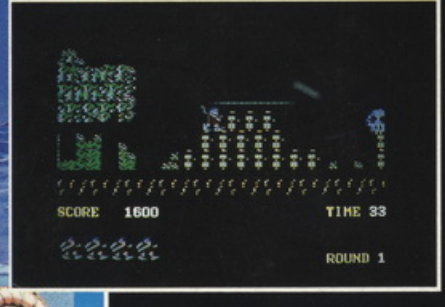
Max Media

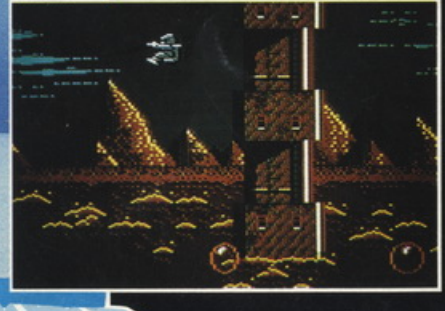
NEBULUS

007 THE LIVING DAYLIGHTS

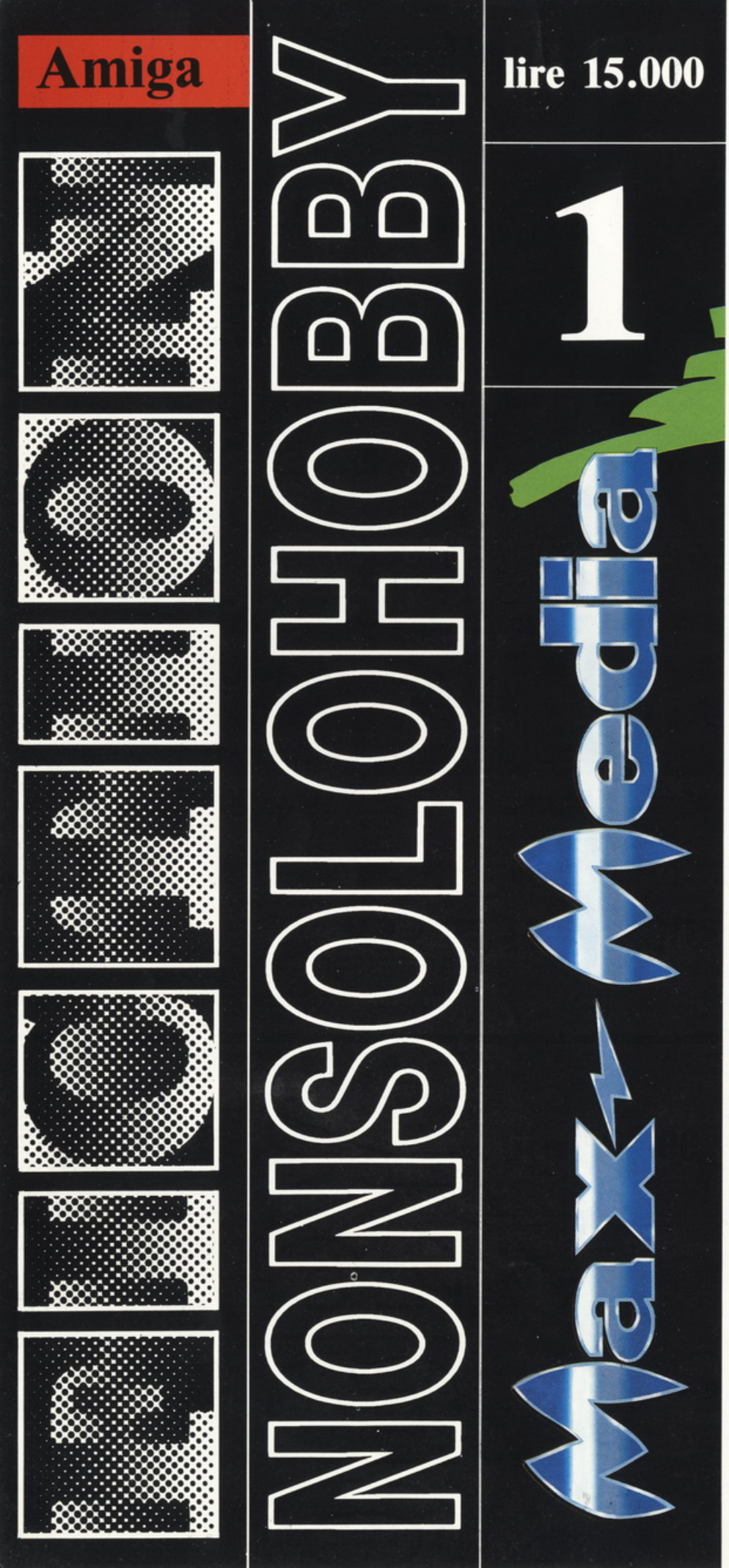
VARDAN

FALCON IL LORD RINNEGATO





HEWSON



Le pubblicazioni Edi Grafi.Co

FICTION
La piú seria rivista italiana dedicata ai 16 bit dell'Amiga.

NONSOLOHOBBY
La prima rivista italiana per chi ama tutto ciò che è in scala.

MAX MEDIA
La più moderna rivista italiana per gli affezionati del C-64.

Edi Grafi.Co via Rainaldi 5 40139 Bologna

anno I Settembre 1989 n° 1

direttore responsabile
Guerrino Stanzani

coordinamento
Massimo Gnassi

redazione
Via Rainaldi, 5 - 40139 Bologna
Tel. 051/548348

stampa
La Fotometalgrafica S.p.A.
Via Torreggiani, 19 - Tel. 051/462108
S. Lazzaro di Savena - 40068 Bologna

fotocomposizione
Bicart s.r.l.
Via E. Zago, 7 - Tel. 051/250052
40128 Bologna

fotolito
Casari
ViaF.lliRosselli,35-Tel.051/700605
40013 Castelmaggiore Bologna

pubblicazione autorizzata dal Tribunale di Bologna in data 6/7/89 con decreto n° 5761

periodicità: mensile escluso agosto

una copia **L. 15.000**

distribuzione:
Parrini e C. s.r.l. Roma

Tutti i diritti sono riservati, è vietata la riproduzione o la traduzione di testi, documenti, articoli nonchè materiale fotografico anche se parziale. Per qualsiasi controversia è competente il Foro di Bologna. La rivista è indipendente e non è connessa in alcun modo con nessuna ditta citata all'interno sia nei redazionali che nella pubblicità. I marchi Commodore, Commodore 64/128, Amiga sono marchi registrati da Commodore Business Machines Inc. I Marchi IBM Xt/At sono registrati dalla International Business Machines. Il marchio MS/DOS è registrato dalla Microsoft Inc. Altri Marchi citati all'interno della rivista quali: Atari, Apple, Mac-Intosh e altri sono regolarmente registrati. Non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori o omissioni di alcun tipo, i manoscritti, foto ed altro spediteci non si restituiscono.

La pubblicità è curata direttamente dalla Edi Grafi.Co

edizioni
Edi Grafi.Co s.r.l.
Via Rainaldi, 5 - Tel. 051/548348
40139 Bologna

editoriale

Sappiamo che il mercato del videogioco è vasto ed interessante e sappiamo anche che è stato letteralmente sciupato da un'invasione di software in edicola, un mercato che è stato nelle mani di editori che tali non possono essere chiamati, di persone senza scrupoli, abili soltanto nel copiare e nell'usare materiali di qualità meno che bassa.
La Edi Grafi.Co è editrice di riviste dedicate all'hobby, al tempo libero ed allo svago ed io, in prima persona, ne dirigo quattro. Il nostro è un credo filosofico, un impegno sociale, un tentativo, anche se modesto, per contribuire a distogliere i giovani dai mille pericoli della vita odierna.
È tutto, voglio fuggire dai paroloni con lo scopo, peraltro vano, di convincervi chissà di cosa. Saranno i contenuti con il loro oggettivo linguaggio a parlare per noi. Seguiteci e, se il videogame vi appassiona, non avrete a pentirvene.
Mai come in questo caso un editoriale di presentazione è stato così breve, ma mai come in questo caso sento estremamente necessari i fatti più che le parole.
Amici, arrivederci in edicola il prossimo mese e... buon gioco.

Guerrino Stanzani

I programmi contenuti nella rivista sono assolutamente originali e quindi prodotti con criteri qualitativi uguali se non superiori riscontrabili all'acquisto del medesimo software nei negozi specializzati. Si è voluto migliorare il prodotto sotto diversi aspetti:

— Istruzioni complete in italiano, e dove possibile, anche piccoli trucchi per aiutare a completare il gioco;

— Rimasterizzazione, con il supporto del master originale della software house che ha realizzato il gioco, per ottenere un programma il più compatto possibile quindi più velocemente caricabile;

— Utilizzazione di sistemi di duplicazione professionali per garantire un prodotto sempre più affidabile e nello stesso tempo evitare che vengano distribuiti programmi non funzionanti.

Questo per rivalutare il mercato del software in edicola, che per anni è stato appannaggio di editori senza scrupoli, i quali hanno commercializzato programmi copiati integralmente o peggio modificato programmi altrui, vendendoli su infimi supporti magnetici e senza nessun controllo qualitativo.

Max Media

sommario

Editoriale	pag.	3
Istruzioni per il caricamento		6
Nex month Terramex Cybernoid Twin Tornado The Tube		5
Il gioco del mese Soccer manager di Steve Joy		13

SERVIZI SPECIALI

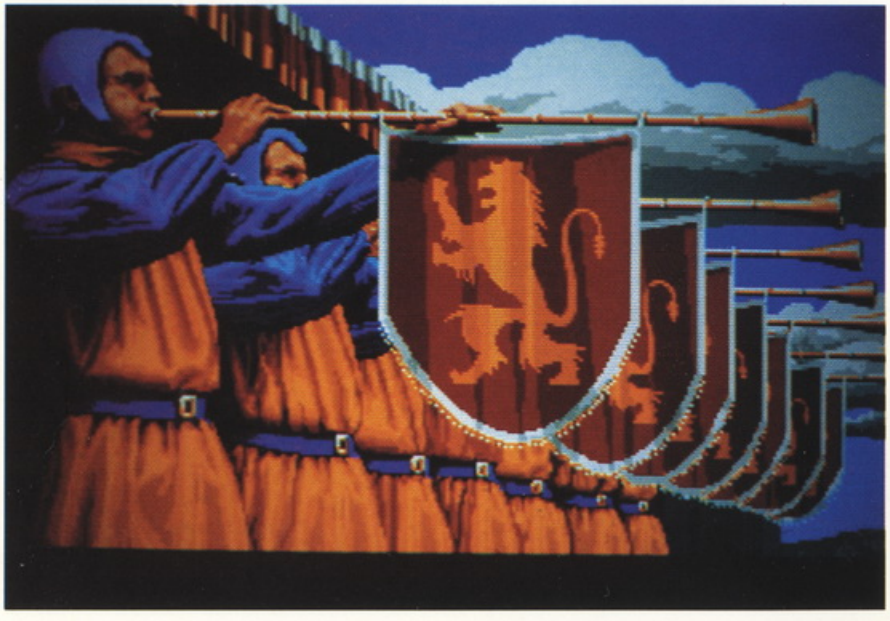
Oltre il videogioco di Steve Joy		4
La grafica di Massimo Gnassi		10
Giochi di guerra di Guerrino Stanzani		14

OLTRE IL VIDEOGIOCO

di Steve Joy

All'inizio vi fu un piccolo puntino bianco sullo schermo nero di un vecchio televisore. Il puntino cominciò a muoversi e a rimbalzare, come se stesse cercando di uscire dal suo mondo irreale, seguendo delle leggi fisiche sconosciute. All'improvviso dal nulla comparvero due rettangolini, ai lati opposti dello schermo; il contatto era stato stabilito: il mondo reale poteva interagire con quello irreale (o meglio simulato) tramite appunto i primi gadget interattivi (costituiti dai rettangolini presenti sullo screen), comandati tramite un trasduttore materiale, che in seguito prenderà il nome di Paddle. Nasce, secondo la leggenda, il primo VideoGioco denominato PONG.

Allora non si immaginavano gli sconvolgimenti che una simile invenzione poteva creare: in realtà Pong segna l'inizio di una nuova cultura e, se vogliamo, di una nuova arte moderna come lo è il cinema. È una cultura particolare che possiamo definire poliedrica poiché raggruppa diversi aspetti dell'intellettualità umana: basti pensare alle diverse forme di arte racchiuse in un videogioco della nuova generazione, quale può essere un programma di simulazione tipo Defender of the Crown. In questo tipo di gioco, che viene realizzato con una sceneggiatura tipo film, entrano a far parte elementi di storia che riguardano l'ambientazione, i personaggi, gli avvertimenti ed altri elementi che sono la musica, la grafica, il dialogo tra i personaggi (con riferimenti e parole alla lingua parlata nel secolo in questione) in cui spesso la stessa mentalità del tempo è riprodotta. Fin si qui potrebbe obiettare: «nulla di nuovo, rispetto al normale lavoro di scrittori, sceneggiatori e registri di film di successo»; ma è proprio qui che subentra un elemento nuovo e rivoluuzionario: la cosiddetta interattività. La trama del gioco, possiamo chiamarlo anche film interattivo, non è fissa; infatti è lo stesso giocatore che immedesimandosi nel personaggio principale del gioco, (nel caso di Defender of the Crown, un cavaliere) può decidere liberamente (entro certi limiti) le sue sorti e vivere una esperienza di coinvolgimento superiore a quella ottenibile leggendo un buon libro, o guardando passivamente un film. Quanti di voi, almeno una volta nella vita, avranno provato il desiderio di essere il protagonista di un film per vivere le classiche gesta eroiche o avventure in parti sperdute dello spazio e del tempo. Presto la tecnologia ci metterà a disposizione computer sempre più sofisticati e veloci permettendo una grafica della stessa qualità della pellicola cinematografica, velocità del gioco in tempo reale e suono realistico per ottenere un totale coinvolgimento. Probabilmente nel 2000 vedremo la classica famiglia riunita intorno ... ai monitor ... per vivere un'esperienza insieme, in una località diversa sia nello spazio, che nel tempo.



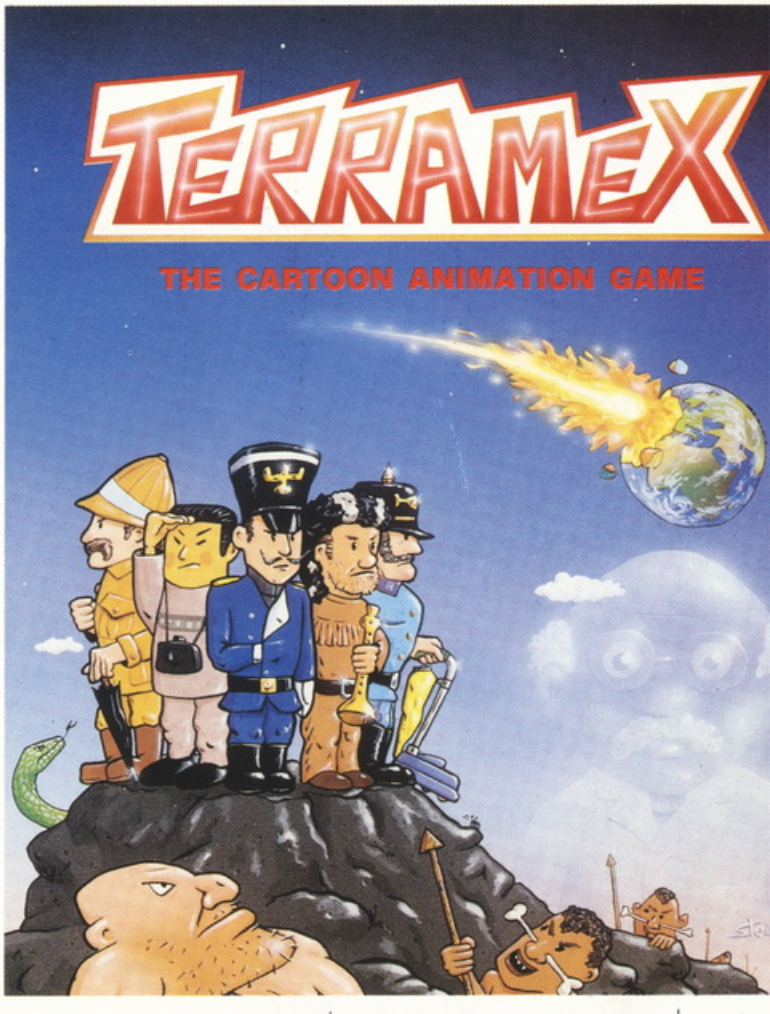
La Edi Grafi.Co, per conto di una Software-House in espansione che produce VideoGames, ricerca programmatori su Commodore 64 & Amiga per la realizzazione di Videogiochi Italiani che verranno commercializzati sia in Italia che all'Estero. Si richiede una buona conoscenza delle macchine e la programmazione in Assembler o C. Si cercano anche disegnatori in grado di lavorare sui suddetti computer, utilizzando i più diffusi pacchetti grafici ed editor per caratteri e animazioni, per la realizzazione della parte grafica del VideoGioco.

Scrivere a edizioni Edi Grafi.Co
via Rainaldi, 5 - 40139 Bologna

NEXT MONTH

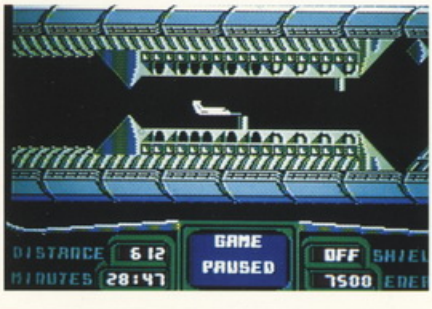
una rassegna dei giochi che compariranno il prossimo mese

Terramex... una splendida avventura realizzata con la tecnica dei disegni animati, alla ricerca del Professor Eyestrain, l'unico in grado di distruggere la meteora che minaccia il pianeta.

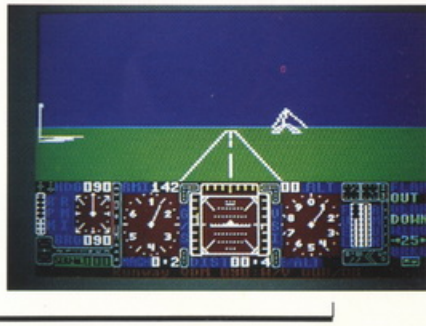


Cybernoid... un fantastico viaggio sul pianeta dei pirati spaziali alla ricerca di un ricco bottino. Un veloce shoot'em up che ti terrà incollato al video per diversi mesi.

The Tube... una civiltà del futuro abitante in una gigantesca stazione spaziale a forma di «cilindro» e un veloce incrociatore da combattimento sono gli ingredienti di un frenetico shoot'em up.



Twin Tornado... l'aereo da combattimento piú avanzato d'Europa è a tua disposizione per fantastiche evoluzioni nel piú veloce simulatore di volo militare sul C64.



VIDEOTECNICA

HOME COMPUTER & SOFT CENTER

Vastissimo assortimento di software e computer
Amstrad / Atari
MSX
Commodore
MS/DOS

Importazione diretta

Novità

Arrivi settimanali

VISITATECI

IMPORTANTE!!!
Presentandovi con la rivista riceverete un omaggio.

40139 BOLOGNA - VIA MAZZINI, 170
TEL. 051/305879

Istruzioni per il caricamento

CASSETTA

Le due cassette che fanno parte di questa confezione contengono 4 giochi, uno per ciascun lato. Nella confezione troverai 4 etichette adesive da mettere sulla cassetta contenente il gioco corrispondente.
Come ottenere un perfetto caricamento:
— Se in precedenza utilizzato per altre cose, spegnere il computer per qualche secondo e quindi riaccenderlo;
— Molti programmi non funzionano se nel computer vi sono inserite delle cartucce di vario genere o se sono accese certe stampanti, in questo caso è sufficiente togliere le cartucce e spegnere le periferiche non necessarie;
— Inserire la cassetta nel registratore dal lato desiderato e riavvolgere completamente il nastro;
— Digitare LOAD e premere il tasto RETURN;
— Premere il tasto PLAY sul registratore;
— Il gioco si carica e parte automaticamente dopo qualche minuto;
— In certi giochi, particolarmente complessi, il caricamento avviene in diverse fasi, quindi, non bisogna premere lo STOP sul registratore dato che è il computer stesso a decidere quando proseguire nell'operazione;
— Al termine del caricamento può verificarsi che il gioco non parta immediatamente, ciò è normale, bisogna attendere un attimo che il computer scompatti il programma.
Consigli generali:
— Tenere il registratore lontano da fonti elettromagnetiche come ad esempio TV, Monitor, Altoparlanti ecc.;
— Si consiglia a fine utilizzo di riavvolgere sempre la cassetta per evitare che un contatto (basta un dito) possa rovinare il nastro;
— Riporre la cassetta in un luogo asciutto e lontano da fonti di calore

DISCO

Oltre alle due cassette, nella confezione, ci sono gli stessi 4 giochi registrati su un disco, per chi possiede il disk drive. Sull'etichetta del floppy si possono scrivere i nomi dei quattro giochi contenuti facendo attenzione a non calcare la mano e utilizzando un pennarello per evitare che si danneggi il dischetto. Nella confezione troverai una etichetta adesiva da mettere in alto, a sinistra, sul dischetto.
Come ottenere un perfetto caricamento:
— Se in precedenza utilizzato per altre cose, spegnere il computer per qualche secondo e quindi riaccenderlo;
— Molti programmi non funzionano se nel computer vi sono inserite delle cartucce di vario genere o se sono accese certe stampanti, in questo caso e sufficiente togliere le cartucce.
— Inserire il floppy nel disk drive;
— Digitare LOAD ''*'',8,1 e pemere il tasto RETURN;
— Dopo qualche secondo compare il menù, selezionare tramite il joystick in porta 2 il gioco desideraro e premere il fire per confermare;
— Il gioco si carica automaticamente dopo qualche minuto;
— Alcuni giochi sono talmene complessi che necessitano di un intero lato del dischetto, in questo caso, tre sono registrati sul lato A, mentre l'altro è sul lato B;
— Al termine del caricamento può verificarsi che il gioco non parta immediatamente, ciò è normale, bisogna attendere un attimo che il computer scompatti il programma.
Consigli generali:
— Tenere il dischetto lontano da fonti elettromagnetiche come ad esempio TV, Monitor, Altoparlanti ecc.;
— Si consiglia a fine utilizzo di riporre il floppy nella sua busta per evitare il contatto (basta un dito) o la polvere possa rovinare la superficie magnetica;
— Riporre il dischetto in un luogo asciutto e lontano da fonti di calore.

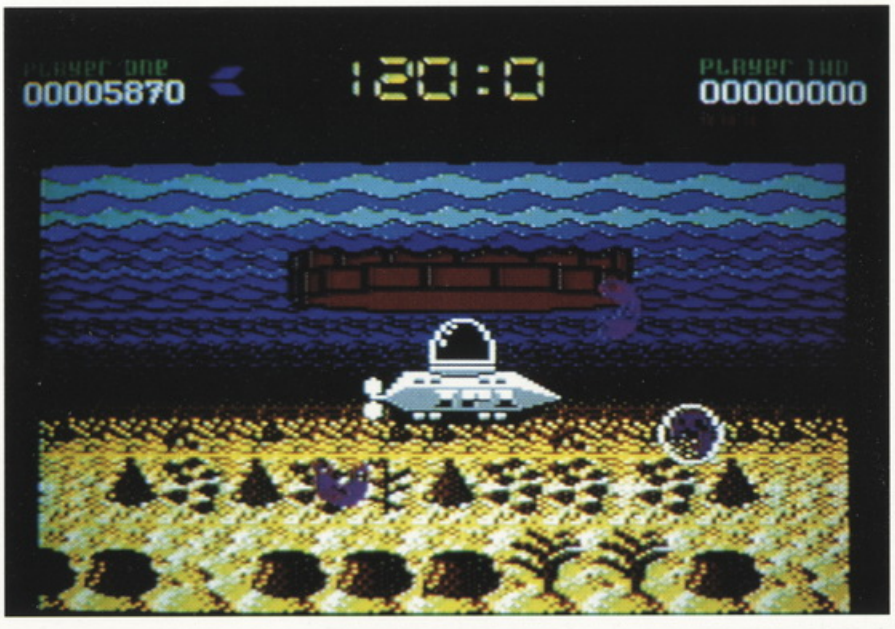
prossimamente sui vostri screen

Edi Grafi.Co

GENIAS

la software house della nuova generazione

NEBULUS



Le cose non vanno troppo bene sul pianeta Nebulus.
Qualcuno o qualcosa ha costruito delle gigantesche torri in mezzo al mare senza la neccessaria autorizzazione.
Tu sei un agente della Destructo Inc. con il compito di fare saltare queste mostruose torri.
L'avventura inizia quando arrivi alla prima con il tuo Mini-Sub Mk. 7

Le opzioni

F1 un giocatore	F5 musica accesa
F3 due giocatori	F7 musica spenta

Il gioco
Il gioco inizia alla base della torre.
Devi cercare di salire sino in cima alla costruzione per attivare il dispositivo di distruzione della medesima. Il tuo compito sarebbe semplice se la torre non fosse invasa da vari mostri.
Alcuni possono essere distrutti mentre altri vengono fermati temporaneamente.

Beware the all seeing eye

Pogo prepares to leap

Underwater between the towers

La torre in realtà è un gigantesco labirinto formato da tunnel e accessori e per trovare la strada per salire sono necessari molti tentativi.
Una volta raggiunta la cima della costruzione e attivato il dispositivo di distruzione si accede al bonus screen in cui all'interno del sottomarino devi esplorare i fondi marini per catturare più pesci possibili.

Il joystick:
Muovere la leva del joystick per spostarsi nella direzione desiderata.
Premere il pulsante di fuoco per lanciare la palla energetica. Per saltare muovere la leva a sinistra o a destra e premere contemporaneamente fuoco.

Il punteggio
Palla saltellante 100 punti.
Blocco lampeggiante: 50 punti.
Vita extra ogni 5000 punti.

HEWSON

Vardan

Un'intervista esclusiva con Albert Brain

di Alli Emme

In questo numero di MAX MEDIA presentiamo un gioco per Commodore 64 di nome VARDAN che ha una peculiarità: è stato interamente realizzato da un giovane italiano, programmatore per la Future Games, una software house della Italvideo. È Alberto Frabetti, in arte Albert Brain. Bolognese ventiquattrenne, Alberto fin da giovanissimo si è distinto per la grande abilità nell'interagire con i personal; dapprima con il Microsoft Basic IBM e poi con gran parte degli home computer usciti sul mercato in questi anni. Abbiamo chiesto ad Alberto di raccontare la sua esperienza di programmatore ed i suoi progetti per il futuro.

Alberto, pardon Albert, quando e perché ti sei avvicinato per la prima volta agli home computer per creare videogiochi?
— Ho cominciato attorno ai 14 anni, sia per curiosità che per evadere dal sistema scolastico italiano che giudicavo troppo rigido e nozionistico. Pensate che sono stato bocciato per ben due volte anche se sono convinto di essere sufficientemente intelligente. È vero che preferivo starmene davanti al computer e programmare dalle 14 alle 22 piuttosto che studiare! È poi a quei tempi il costo dei videogiochi era piuttosto elevato (un buon programma veniva venduto circa a 70.000 lire n.d.r.) e quindi andavo in sala giochi od in giro per negozi a guardarmeli per poi rifarli a casa secondo i miei gusti. Pertanto raccomando agli aspiranti programmatori di non comperare videogiochi, ma di farseli (forse una volta i videogiochi erano di abbastanza facile realizzazione, ma ai giorni nostri se qualcuno riesce a seguire il consiglio di Alberto, è pregato di contattarci immediatamente, n.d.r.)

Alberto, Vardan è stato il tuo primo gioco commercializzato in Italia. Puoi raccontarci la sua storia ed i tuoi futuri progetti?
— Intanto devo dire che Vardan si chiamava Blacky e l'avevo realizzato ispirandomi ad un noto gioco da bar. L'ho proposto all'Italvideo, è piaciuto e sono stato assunto a tempo pieno per realizzare altri progetti analoghi. Presso l'Italvideo Blacky fu notevolmente migliorato e gli fu fatta, tramite il personale della società, un'ottima post-produzione per rendere il programma più commerciale ed in quest'ottica gli fu anche cambiato il nome in Vardan. Adesso lavoro per una nota ditta italiana produttrice di flippers e scrivo software, grafica e musica per un certo tipo di flippers che hanno la peculiarità di avere un piccolo monitor sul cassone che consente di giocare, durante la partita, anche a dei subgiochi. Sto anche lavorando al software di un noto videogioco per Commodore 64, prodotto per una software house italiana di cui non posso fare il nome. Posso anche anticiparvi che sarà fantastico e molto arcade con scroll multidirezionali, 16 sprite contemporaneamente sullo schermo ed una grafica coloratissima e mozzafiato.

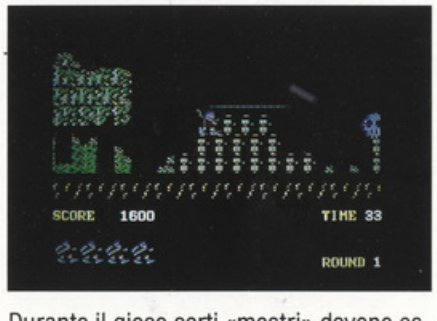
Ho saputo che hai realizzato un altro videogioco, ma per Amiga.
— Si è vero, si chiama Anaconda. Verrà commercializzato presto, ma non posso dirvi altro.

Sei certamente molto impegnato, ti rimane il modo per concederti qualche particolare hobby da seguire durante il tempo libero?
— Certo, suono la tastiera, mi piace andare in skateboard e girare in moto. Come tanti vado in piscina al mercoledì e bevo un po' il sabato sera. Non ho la ragazza e non perché io voglia dar retta a Cris Butler (uno dei più famosi programmatori inglesi n.d.r.) che dice che i programmatori non dovrebbero innamorarsi mai, ma perchè sono di gusti parecchio difficili.

È tutto con Albert che è sicuramente un personaggio estroso e simpatico, che ringraziamo ed al quale facciamo gli auguri in attesa di risentirlo al suo prossimo programma.

La nostra avventura si svolge in pieno medioevo in una località sperduta della vecchia Inghilterra di nome LEADARN.
La popolazione è dominata da un perfido e malvagio signore del male di nome HOLDARX.
La maggior parte dei cavalieri coraggiosi che lo hanno affrontato nell'intento di porre fine al suo regno sono morti.
Il destino della popolazione, è ora nelle mai dell'ultimo e più forte combattente rimasto; VARDAN.
Il tuo compito è quello di guidare VARDAN alla distruzione di HOLDARX attraverso cinque diversi livelli in cui il signore del male sfrutterà tutte le capacità magiche per far sì che il nostro eroe non giunga a destinazione.

il gioco:
VARDAN è comandato dal joystik in porta 2:



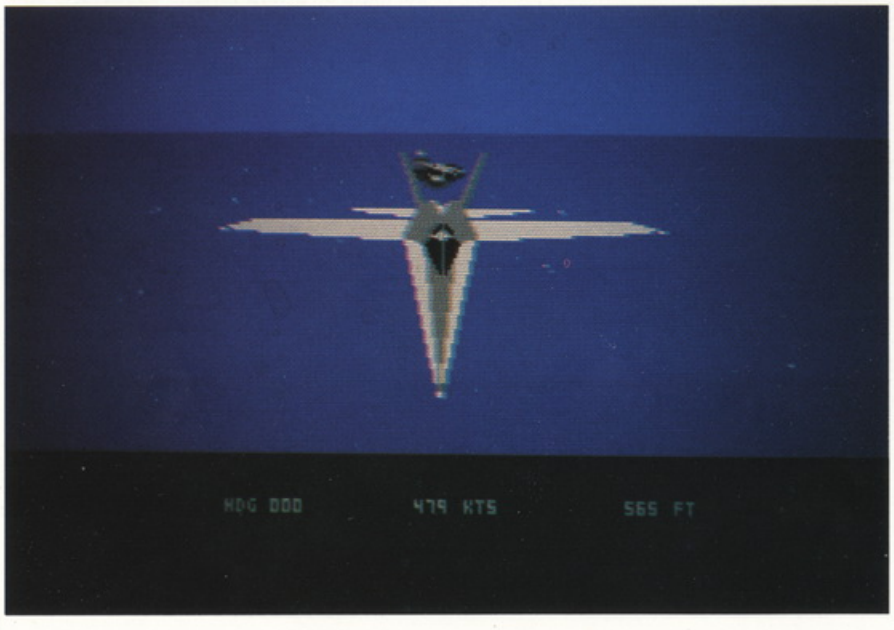
Durante il gioco certi «mostri» devono essere colpiti più volte per essere distrutti, altri sono immortali.
Buon divertimento!

NON SOLO GIOCHI

La grafica

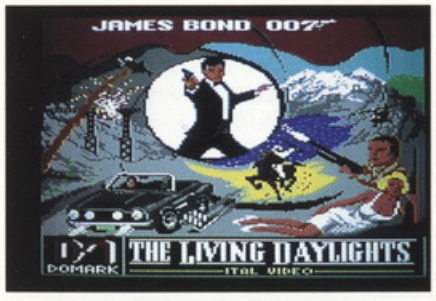
di Massimo Gnassi

Tra le prime applicazioni, nell'utilizzo di calcolatori elettronici, la grafica ha rappresentato motivo di studio per lo sviluppo di software in grado di visualizzare modelli solidi tridimensionali. Le prime industrie, che hanno adottato tecnologie avanzate a tal proposito, sono state: quella militare, spaziale e automobilistica. Il successo di queste applicazioni è principalmente dovuto al basso costo di sviluppo e alla velocità di calcolo, che il computer permette, rispetto ai sistemi di progettazione convenzionali. Nel caso, ad esempio, dell'industria automobilistica è possibile, in pochi giorni, sapere se l'ultimo modello di vettura disegnata dal designer di fama, ha un buon CX (coefficiente di penetrazione dell'aria) e quindi, in caso contrario, elaborare sempre con la collaborazione del designer in questione, modifiche e nuove soluzioni, per giungere a un buon compromesso tra l'aspetto esteriore della vettura e la funzionalità aerodinamica. Il discorso vale anche per altre parti dell'automobile, tra cui soprattutto il motore. È possibile, infatti, «provare» un nuovo tipo di motore senza neppure costruirlo e verificare tutti gli aspetti fondamentali, tra cui il rendimento, la potenza ed il consumo. Da un impiego puramente tecnico dell'elaboratore, da diverso tempo, si è passati ad un utilizzo più artistico ma, non per questo, meno funzionale: oggigiorno persino i più grandi stilisti di moda, adottano sistemi grafici per studiare l'abbinamento dei colori e le forme geometriche da utilizzare negli abiti. La stessa industria automobilistica utilizza sistemi grafici, che adottano il sistema del ray-tracing, per scegliere il tipo di colore della carrozzeria, in maniera tale che sia di gradevole aspetto, in qualsiasi condizione di luce la vettura si trovi. Infatti con le nuove tecnologie inerenti alla lavorazione e alla colorazione della materie impiegate nella di costruzione della carrozzeria, è possibile ottenere diverse sfumature di colore, a seconda delle condizioni di luce. Dalla grafica a scopi puramente industriali, in pochi anni, si è giunti a quella applicata nei cosiddetti home-computer. In questo caso, specialmente quella in 3D o meglio 4D, se vogliamo dare credito alla teoria di Einstein sulla quarta dimensione (cioè il tempo), è utilizzata in programmi di intrattenimento (videogiochi) quali possono essere ad esempio, i simulatori di volo. Vi sono prodotti di questo genere che sono entrati a far parte della leggenda, dato che si riteneva impensabile la realizzazione su un piccolo computer, di modelli tridimensionali che si muovessero in tempo reale. Tuttavia una decina d'anni fa la SUBLOGIC realizzò il FLIGHT SIMULATOR 2: il primo programma (con grafica 3D) che permetteva di volare con un Piper su quasi tutto il territorio degli Stati Uniti. Fu un successo commerciale clamoroso tant'è vero che ancora oggi la SUBLOGIC è un colosso nell'industria del software americana. In attesa di poter volare sui nostri Amiga e C64 con il FS 3, che promette addirittura una volta celeste reale (quindi che tiene conto della data e delle coordinate in cui si vola), vi sono altri ottimi prodotti tra cui INTERCEPTOR, dell'americana Electronic Arts, col quale, oltre allo svolazzare liberamente con un F-16, (o F/A-18 a scelta) è possibie compiere vere missioni di combattimento contro i Mig 29 di fabbricazione sovietica. Quello che affascina in questo simulatore aviatorio è il fatto che i programmatori si sono sbizzariti nel rendere spettacolare la non facile grafica 3D: è possibile vedere l'aereo da diversi punti di vista, senza compromettere la fluidità di movimento, come se ci fosse una telecamera liberamente posizionabile all'esterno del velivolo. Nel futuro dei videogiochi la parola d'ordine sarà 3D poiché basta entrare in qualsiasi sala giochi ed osservare POWER DRIFT o GRAND PRIX per rendersi conto di cosa saranno in grado di fare entro breve i piccoli ed economici home-computer.



007 THE LIVING DAYLIGHTS

LO SCOPO DEL GIOCO
Impersonando James Bond devi farti strada attraverso tutti e otto i livelli per arrivare faccia a faccia con il temibile trafficante d'armi, Brad Whittaker.
Il generale Koskos, la doppia spia del KGB, aiuta Bond nella sua avventura, ma stai attento, potrebbe anche fregarti!
Una volta distrutte le forze di Whittaker, la missione è completata e la bellissima Kara sarà tua!



Livello 1 - Gibilterra
Bond comincia la sua avventura con un test delle difese sull'isola di Gibilterra nel Mediterraneo. Armato con un finto fucile da esercitazione, deve fronteggiare gli uomini del SAS. In fondo si tratta di una battaglia simulata, non è vero? O potrebbe essere uno degli uomini del SAS un nemico travestito? Stai attento!

Livello 2 - Il conservatorio di Musica «Lenin»
Devi cercare di portare via il traditore russo Koskov uccidendo tutte le guardie e stando attento a non ferire nessuna delle persone che stanno ascoltando la musica. Koskov ti seguirà ma tocca a te difenderlo dai cecchini nascosti dappertutto nell'edificio.
Portalo fuori dall'area pericolosa il più rapidamente possibile.

Livello 3 - L'oleodotto
Devi fare passare Koskov in mezzo agli operai che stanno lavorando sull'oleodotto e spedirlo per la sua strada nell'oleodotto Trans-Siberiano.
Attenzione alle guardie Russe e ad un pericolo che viene dai condotti che cadono!

Livello 4 - Nella «Maison House»
Sei riuscito a recuperare koskov ma qualcuno lo rivuole indietro! Hanno mandato un killer Necros per toglierlo dalle mani del Servizio Segreto inglese. Nascosto nei panni di un uomo del latte, lui e i suoi amici useranno ogni sporco gioco per riavere indietro Koskov.
Attento!

Livello 5 - Il Luna Park
Devi incontrarti con i tuoi agenti ma Nekros ti ha seguito e ha ordine di ucciderti!

Livello 6 - Tangeri
La tua missione per ritrovare Koskov ti porta sui tetti di Tangeri dove devi combattere per la tua vita.

Livello 7 - Il Complesso Militare
Intrappolato nel deserto Afghano nel mezzo di una base aerea Russa, nessun problema per 007! Attento al nemico, tutte le sue forze sono dirette contro di te. Riuscirai a sopravvivere?

Livello 8 - La casa di Whittaker
Alla fine incontrerai la mente che sta dietro a tutta questa trama nera — Brad Whittaker il commerciante di Armi Americane e storico militare. Ti manderà incontro tutto il potere del suo arsenale ma devi lottare per raggiungerlo.

COME MANOVRARE BOND
Joystick in port 2.

FUOCO per far fuoco con l'arma di Bond nella posizione del cursore.
Se premi destra (o spingi il joystick verso destra) così che il cursore colpisca la parte destra dello schermo, Bond correrà in quella direzione fino a che non rilasci il bottone fuoco mentre spingi SU e GIÙ rispettivamente

PANNELLO DI SITUAZIONE CORRENTE
In questa zona sullo schermo in basso vedrai raffigurata la forza di Bond, il numero di vite rimaste, le armi in uso ed il punteggio.

ARMI EXTRA
Bond deve lottare per superare tutti e otto i livelli per arrivare a Brad Whittaker, la mente che sta dietro a tutti i suoi problemi. Tra un livello e l'altro Q ha gentilmente dato a Bond la possibilità di raccogliere un'arma (o oggetto) che può aiutarlo nella sua missione.
Sfortunatamente l'oggetto prescelto, rivelerà la sua utilità o meno solo quando ti troverai nel livello prescelto. Hai solo 5 secondi per decidere. Usa il joystik o i tasti per mettere in evidenza l'arma prescelta quindi premi fuoco.
Ricorda che solo una ti sarà realmente di aiuto.

PER LA SELEZIONE DEL'ARMA DURANTE IL GIOCO
Per selezionare la speciale arma/oggetto che hai scelto spostati in basso a destra sullo schermo, il pannello ti mostrerà l'arma in uso corrente, premendo fuoco l'arma verrà sostituita con quella extra. Tornando nell'area di gioco, il gioco continuerà, ma ora Bond può usare la nuova arma.

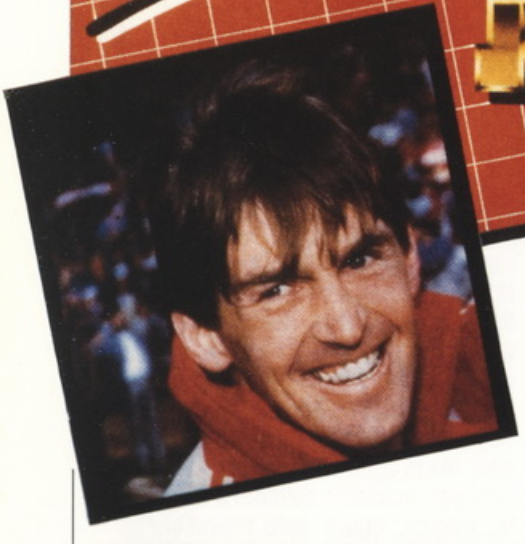
NOTA: Alcune armi possono essere usate una sola volta.
Se hai scelto un oggetto che non può essere utilizzato come arma, selezionalo, attiva l'oggetto e rimani con la Walter PPK per continuare a sparare.
Ecco alcuni oggetti/armi che puoi scegliere:
Bazooka, granate, occhiali per vedere nella notte, penne e sigarette che sparano, un cappello, bombe, mortai, archi, e una radio portatile.

Falcon il lord rinnegato

Scenario del gioco: voi siete un agente del TIME. Siete uno dei migliori agenti in servizio attivo.
L'organizzazione TIME monitorizza le linee del tempo (passato, presente e futuro) per la terra e gli altri pianeti. Gli agenti del tempo assicurano che i personaggi che effettuano viaggi nel tempo non interferiscano cambiando la storia.
In questa missione il vostro avversario è particolarmente pericoloso, trattandosi del potentissimo LORD del tempo, uno degli agenti del TIME che non possono essere uccisi. Dovete seguire le tracce del Lord rinnegato, e riportare alla normalità eventuali modifiche degli importantissimi mutamenti del tempo.
Dovete individuare gli schemi tramati dal Lord Rinnegato e contrastare i suoi piani. I manufatti del tempo dei diversi pianeti possono causare conseguenze catastrofiche, qualora vengano a trovarsi nella posizione sbagliata, nel momento sbagliato. Mentre cercate di ripristinare gli effetti delle modifiche del Lord, egli tenterà di portare a termine altri piani.
Joystick in port 2. Premete il fuoco per abbandonare la prima schermata di presentazione ed ancora per iniziare.
Il gioco inizia nell'Eiger Vault, il quartier

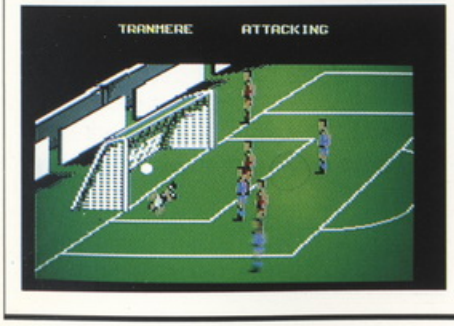
generale del TIME. Potrete vedere la Falcon's Wing che si smaterializzerà in preparazione del viaggio. Potrete quindi vedere il pannello di controllo e CAIN sarà quindi pronto a seguire le vostre istruzioni.
Le opzioni del CAIN compaiono nella scatola nella parte alta dello schermo. Selezionate una delle seguenti:
DATABASE: fornisce informazioni su un vasto numero di soggetti e vi avvisa quando si verificano irregolarità in una zona di perno.
TIMEWARP: potete scegliere la zona di tempo nella quale volete recarvi.
EXIT: abbandona Falcon's Wing.
SINISTRA e DESTRA scegliete le funzioni disponibili sul CAIN e FUOCO le seleziona. Scegliendo DATABASE ottenete le informazioni relative ad ogni soggetto, o vi verrà presentato un ulteriore menù da selezionare.
Potete evidenziare la vostra scelta con ALTO e BASSO e usare FUOCO per selezionare se volete abbandonare uno schermo, spingete il joystik in basso fino al momento in cui la «scatola» RETURN assume un ombra color porpora e premete il FUOCO quando la «scatola» CANCEL è di colore porpora.
Quando scegliete TIMEZONES, potrete selezionare la zona nella quale vi volete recare o CANCELLARE se cambiate idea.
Per lasciare la FALCON'S WING ed esplorare una Zona di Tempo, selezionate EXIT.
Sulla destra della Falcon's Wing potete vedere una rappresentazione dell'oggetto per il quale state ricevendo informazioni, la data attuale della zona di Tempo nella quale vi trovate, un orologio che indica il tempo rimanente ed il vostro punteggio.
BARRA SPAZIO: vi permette di raccogliere o lasciare un oggetto. Gli oggetti in zona di tempo devono essere sullo schermo.
FUOCO: quando siete nella posizione esatta, vi permette di entrare nella Falcon's Wing.
Quando lasciate la vostra macchina del tempo CAIN la maschererà automaticamente, per mimetizzarla con il paesaggio circostante; cercate perciò di ricordarvi attentamente il punto esatto in cui siete usciti.
Siete equipaggiati con la pistola laser ad effetto immediato, per una rapida azione difensiva.
In aggiunta potrete usufruire dei simboli del potere della volontà e della interruzione del pensiero, solo però nei confronti di Lord del Tempo.
Potrete raccogliere automaticamente questi poteri passando sui simboli che compaiono a caso sullo schermo.
L'interruzione del pensiero può immobilizzare i vostri nemici per un breve tempo e il potere della volontà vi renderà invulnerabile per un breve tempo.
Quando la vostra resistenza avrà termine verrete riportati sulla Falcon's Wing, ma subirete una penalità di tempo.
Alcuni oggetti storici possono aiutarvi enormemente e dovrete sperimentarvi per comprendere la loro funzione.
Database può aiutarvi per identificare i nemici che incontrerete.
Il gioco si conclude se terminate definitivamente la vostra resistenza, o se finisce il tempo a vostra disposizione per completare la missione.

Kenny Dalglish SOCCER MANAGER



il gioco del mese

di Steve Joy



Questo mese vi presentiamo un videogioco che, tra gli amanti del genere, avrà un sicuro successo; «il Kenny Daglish's Soccer Manager».
Il precursore di questo genere di programma fu nel lontano 1984 il Football Manager di Kevin Toms, seguito nell'88 dal Football Manager 2.
In proposito è da segnalare l'uscita del FM2 Expansion Kit, che permette, a chi già possiede il progamma in questione, di espandere alcune opzioni per permettere un'azione di gioco più vasta e divertente. Ma torniamo al Soccer Manager; al primo impatto si rimane un po' delusi dalla confezione, fatta con evidente economia, con poche e superficiali istruzioni (in inglese), stampate sul retro della copertina. La qualità del programma tuttavia, come vedremo in seguito meritava senz'altro una cura maggiore, sia per quanto riguarda le istruzioni, che per la confezione stessa. Realizzato dalla Cognito, il gioco permette di immedesimarsi nel dirigente di una squadra di calcio e quindi espletare tutte le funzioni che gli competono: dall'acquisto dei giocatori, alle tattiche di gioco e persino le strategie tipiche del mercato calcistico.
Terminato il caricamento del programma, si rimane favorevolmente impressionati dalla grafica e dall'interfacciamento iconico adottato per facilitare il giocatore. Si ha quasi l'impressione di trovarsi di fronte ad un Amiga, per via del puntatore a forma di pallone e l'intuitività di utilizzo delle varie opzioni, tutte selezionabili tramite joystick.

Una volta impostati tutti i parametri (strategia, acquisti, ecc.) è possibile giocare la prima partita, o meglio, il computer la gioca per noi tenendo conto di molteplici fattori dovuti a l'impostazione di gioco. Le scene o le azioni più significative vengono mostrate chiaramente anche se con una grafica animata un po' povera. Come nei migliori programmi di simulazione è possibile interrompere il gioco in qualsiasi momento e salvarlo, su cassetta o disco a seconda della versione, per riprenderlo in un momento successivo. Un'altra cosa molto interessante è che si può interagire anche con vari personaggi del mondo calcistico tra cui il medico di squadra, i finanziatori, allenatori, osservatori ecc.
Per quanto riguarda le tattiche di gioco vi è addirittura uno schermo apposito in cui possono essere posizionati, tramite il joystick, i giocatori, per ottenere marcature a uomo o uno schema di gioco a piacere.
La Cognito ha colpito nel segno, con un prodotto che permette al giocatore un'azione manageriale frenetica, senza che debba ricordarsi assurde combinazioni di tasti per attivare opzioni indispensabili, il tutto per una elevata giocabilità, che non mancherà di entusiasmare gli amanti del genere.

Distribuito da:
SOFTEL
via E. dal Pozzo n. 7
00146 Roma
Tel. 06/5584334

È giusto che anche voi sappiate cosa si nasconde dietro l'ultimo, nuovissimo videogioco ed è altrettanto giusto rendersi conto di come le ditte produttrici e distributrici si combattano senza esclusione di colpi, nemmeno quelli più bassi, per prevalere o sopravvivere in un mercato sempre più interessante e nel contempo sempre più duro.

È un settore dove operano personaggi col cosiddetto pelo sullo stomaco e con la voce grossa. Personaggi di pochi scrupoli che con il loro agire hanno, col tempo, favorito la crescita di una purtroppo folta schiera di piccoli aspiranti pirati che il pelo ancora non ce l'hanno, ma che, intesi nella loro globalità, diventano un pericoloso deterrente per il settore.

Noi di Max Media/Fiction siamo smarriti di fronte a questa situazione ed a questi personaggi prepotenti, non sempre corretti e pelosi. Vogliamo fare un giornale in un settore affascinante e non combattere a suon di carte bollate e diffide. Ci piacciono le sfide, ma non le guerre. Io in particolare sono giornalista ed, in subordine, editore. So bene che noi della stampa non siamo conosciuti come dei teneri, ma in confronto a quei suddetti personaggi riusciamo soltanto a fare la solita, tragica, figura delle mammolette.

UNA STORIA DI PIRATI

C'era una volta tale John Holder e tale Mario Arioti che erano soci ed, assieme, importavano videogiochi dall'estero, leggassi Inghilterra. Avete mai visto due galli convivere nello stesso pollaio? Impossibile, ed ecco che i due si separano seguendo una parte (John Holder) la Leader distribuzione e dall'altra (Mario Arioti) La Ital Video. Entrambe le società crescono e si affermano sul mercato nazionale, nasce una spietata concorrenza e ciascuno aspira alla leadership del settore. Poi, alla fine di marzo di quest'anno, il fattaccio: La Leader denuncia l'Ital Video di riprodurre senza autorizzazione videogiochi d'origine inglese e la questura piomba nella sede della ditta bolognese sequestrando materiale e conti correnti. Non viene trovato nulla di compromettente nè confermate le accuse di Holder. Arioti cade dalle nuvole e, dopo un comprensibile momento di smarrimento, cerca di risalire ai fatti e di organizzare un piano di difesa. Nel frattempo qualcuno (La Leader?) cerca, e ci riesce, di sfruttare a proprio favore la situazione. Sul «Resto del Carlino» del 30 marzo esce un articolo titolato «Videogiochi Pirata» contenente diverse inesattezze che lo stesso giornale è costretto, dopo pochi giorni,

a smentire. Nel contempo lettere, circolari e «voci» iniziono a girare tra i negozi di videogiochi. Sono voci che inducono i commercianti a non più comprare dalla Ital Video, ma non basta. Sul numero di maggio di The Game Machine (della Leader?) esce un articolo titolato «Si salvi chi può, arrivano i pirati!» dove si legge:
«Ma la nostra creatività sembra aver superato ancora una volta quella degli altri Paesi. Una società bolognese (non la C.T.O. comunque) si è messa a duplicare giochi importati ufficialmente dalla Leader copiando non solo il contenuto delle cassette, ma anche quello delle istruzioni, confezioni e, addirittura, codici di barre!
Sarebbe stato il delitto perfetto, se solo questa società avesse venduto i giochi a prezzo normale. Invece il prezzo era stato abbassato e, così, a qualcuno (la Leader?) è andata la mosca al naso, e il fattaccio è stato smascherato.
Oltre a questo ci si sta muovendo molto bene anche per quanto riguarda il software piratato venduto in edicola (a questo proposito voglio ricordare ai lettori che TGM software (la Leader?) vende in edicola programmi di cui acquista i diritti in esclusiva per l'Italia) e credo che fra non molto questo tipo di pirateria finirà.»

LE CONSEGUENZE

La Ital Video, dopo un simile trattamento, è a terra. Nessuno vuole più i suoi prodotti, il fatturato scende vicino allo zero, si arriva all'orlo del collasso, poi il 15 giugno, dopo circa tre mesi, arriva la sentenza del pretote: Mario Arioti, legale rappresentante della Ital Video, è assolto, non esiste a suo carico alcuna prova, pare anzi, son parole dello stesso pretore, che molte circostanze inducano a pensare che il fatto attribuitogli dalla Leader non esista proprio.
Va da sè che oggi è L'Ital Video che ha sporto querela contro la Leader e John Holder accusandoli di aver costruito ad arte false prove della supposta pirateria.

GIOCHI DI GUERRA

di Guerrino Stanzani

I COMMENTI

Fin qui i fatti. Fatti che abbiamo, noi di Max Media/Fiction, ricostruito non senza fatica. Lo abbiamo fatto perché ci piace sapere e farvi sapere esattamente come stanno le cose, perché simili situazioni servano ad insegnarci qualcosa e ci aiutino a capire non solo cosa viene rappresentato in palcoscenico, ma anche cosa succede dietro le quinte,
Il nostro feeling ci induce a difendere l'Ital Video, perché è Bolognese e la conosciamo, perché anche il pretore è d'accordo con noi, perchè ci piace stare dalla parte di chi ha subito un'ingiustizia e di questa ha pesantemente sofferto ed infine perché non ci piace chi, abusando del potere della stampa, sfrutta un giornale (della Leader?) per condizionare un mercato (della Leader).
Come commentare una simile situazione? Usando Schakespeare, un classico, un inglese come Holder, in un brano che i fatti che vi abbiamo descritto trovano adeguata rispondenza, il «Giulio Cesare».

Personaggi ed interpreti:

JOHN HOLDER - nella parte di Bruto
MARIO ARIOTI - nella parte di Cesare
Il sottoscritto in quella di Antonio

Amici, cittadini, ITALIANI! Prestatemi un occhio. Sono venuto a DIFENDERE ARIOTI, non a farne l'elogio. Il male che l'uomo fa gli sopravvive; il bene, spesso, resta sepolto con le sue ossa.
E così sia di ARIOTI. Il nobile HOLDER vi ha detto che ARIOTI era un PIRATA: se era, ebbe grave colpa; ed ARIOTI l'ha gravemente scontata. Qui, col beneplacito di HOLDER, e degli altri - che HOLDER è uomo d'onore e anche tutti gli altri, tutti uomini d'onore - sono venuto a parlare al funerale della ITAL VIDEO. ARIOTI fu amico, leale e giusto con me. Egli portò un gran numero di VIDEOGIOCHI in ITALIA che empirono i NEGOZI DEL SETTORE; fu questa, forse, in ARIOTI, PIRATERIA? Quando vedeva un bel gioco lo comprava e lo RIVENDEVA: sembrerebbe, la pirateria di ben più dura scorza. Ma HOLDER dice - e HOLDER è uomo d'onore - che era un PIRATA. Tutti vedeste come tre volte gli offrirono di FARLO e tre volte ARIOTI rifiutò: è PIRATERIA questa? Eppure HOLDER dice che ARIOTI era un PIRATA, e HOLDER è, lo sappiamo, un uomo d'onore. Non parlo io già per contestare quello che HOLDER ha detto; sono qui soltanto per dire quello che so. Tutti l'amaste un tempo; e non senza motivo. Quale motivo v'impedisce oggi di piangerla? O senno, tu sei fuggito tra le bestie brute e gli uomini hanno perduto il bene dell'intelletto. Scusate, il mio cuore è lì, con l'ITAL VIDEO, in quella salma, e devo interrompermi finchè non sia tornato con me.
Praticamente ricopiato dal «Giulio Cesare» di William Shakespeare, atto terzo, scena seconda.

Audio-Video

ARMATI ARMATI ARMATI ARMATI ARMATI ARMATI ARMATI ARMATI ARMATI ARMATI ARMATI

ARMATI
ARMATI
ARMATI

PRODUZIONE NASTRI
AUDIO E VIDEO IN
CASSETTA PER
REGISTRATORI

DUPLICAZIONI PER
CONTO TERZI DI:
MUSICASSETTE
VIDEOCASSETTE
FLOPPY 3 1/2
FLOPPY 5 1/4

PRODUZIONE DI
SOFTWARE PER
COMMODORE 64
SISTEMI MSX
ATARI ST

Via A. Volta, 2 - 40055 Castenaso (Bologna) Italy - Tel. (051) 78.40.10 / 78.43.05 - Fax (051) 78.71.23